

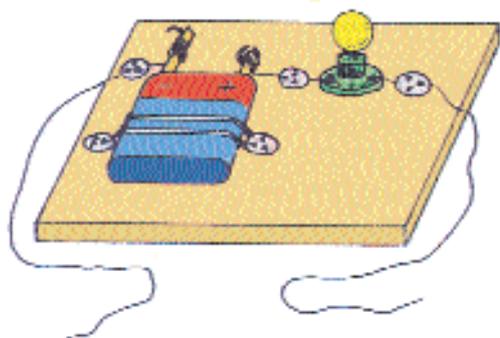
Jeu électrique

■ Construction : matériel nécessaire

- planche,
- buzzer ou ampoule et douille,
- piles,
- fils électriques aux extrémités dénudées ou papier d'aluminium (dans ce cas prévoir une isolation des bandes),
- cosses,
- punaises, attaches parisiennes ou trombones, élastique,
- photocopie des différents panneaux de danger des produits chimiques avec leur signification,
- carton.

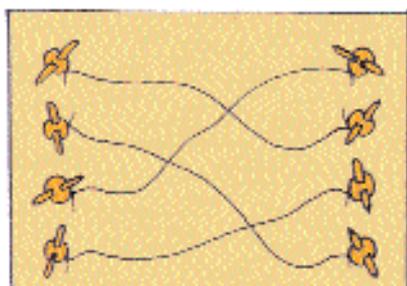
● Objectif

Retrouver le panneau et son sens. Quand on trouve la bonne réponse, le buzzer retentit ou l'ampoule s'allume (selon le choix fait lors de la construction).



A/ Sur la planchette :

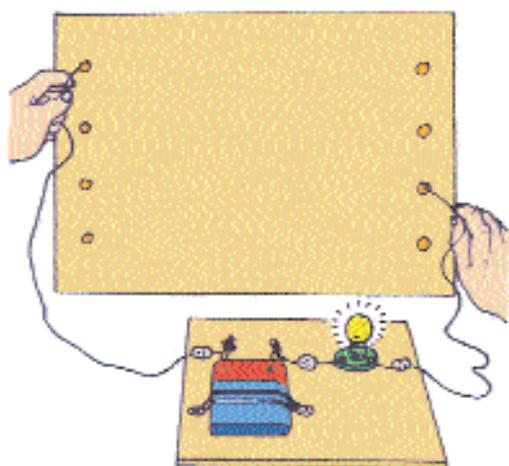
1. Fixe la pile avec deux punaises et un élastique.
2. Place la douille et la lampe ou le buzzer.
3. Branche les fils comme sur le dessin.
4. Vérifie le montage en mettant en contact les extrémités dénudées des deux longs fils : la lampe doit s'allumer ou le buzzer retentir.



B/ Sur le carton :

1. Trace un trait à 2 cm du bord.
2. Avec la pointe de ton compas, perce un trou tous les 3 cm.
3. Fixe les attaches parisiennes.
4. Découpe les panneaux indiquant les dangers (voir photocopie couleur des signes jointe). Colle-les à gauche du carton.
5. Découpe le sens de ces panneaux dans la même photocopie couleur. Place-les dans le désordre.





C/ Sous le carton :

Retourne le carton et place les fils en les maintenant avec des attaches parisiennes.

Il faut relier le sens du panneau à son signe.

■ Règle du jeu

Touche avec l'extrémité dénudée du fil, l'attache parisienne placée devant un panneau.

Avec l'extrémité de l'autre fil, touche une attache parisienne placée à côté du mot indiquant la signification du panneau.

Si le sens est exact, l'ampoule s'allume ou le buzzer retentit.

Fais jouer un camarade.

● **NB** : éviter l'exploration aléatoire et systématique par l'élève.

Les symboles de danger



I Danger d'explosion



**4.1 Danger de feu
(matériau solide)**



**4.3 Danger d'émanation
de gaz inflammable
au contact de l'eau**



**6.1 Matière ou
gaz toxique**



7. D Matière radioactive



**14 Gaz non inflammable,
non toxique, non corrosif
et non comburant**

16 Artifices



**3 Danger de feu
(liquide ou gaz)**



**4.2 Matière sujette
à inflammation
spontanée**



**5 Matière ou gaz
comburant ou
peroxyde organique**



6.1 A Matière nocive



**8 Matière ou
gaz corrosif**



ARTIFICES